**信息化有关概念界定**

——摘自2017.10《常州市中小学教师信息技术应用手册》

l.**多媒体教学环境**：包括简易多媒体教学环境与交互多媒体教学环境。简易多媒体教学环境主要由多媒体计算机、投影机、电视机等构成，以呈现数字教育资源为主。交互多媒体教学环境主要由多媒体计算机、交互式电子白板、触控电视等构成，在支持数字教育资源呈现的同时还能实现人机交互。

2．**通用软件**：是指广泛应用于教育教学活动中的通用性软件，例如办公软件、即时交流软件、音视频编辑软件等。

3．**学科软件**：是指特别适用于某些学科的软件，如几何画板、在线地图、听力训练软件、虚拟实验室等。

4．**数字教育资源：**是教学素材、多媒体课件、主题学习资源包、电子书、专题网站等各类与教育教学内容相关的数字资源统称。

5．**信息化教学**：泛指以信息技术支持为显著特征的教学形态。

6．**技术资源：**是通用软件、学科软件、数字教育资源和网络教学平台等资源的统称。

7.**网络教学平台：**是能够为教育教学活动开展提供支持的网络平台的统称，如网络资源平台、网络互动平台、课程管理平台、在线测评系统、在线教学与学习空间等。

8．**移动设备**：是便携式计算通汛设备的统称，如笔记本电脑、平板电脑、智能手机等。

9．**评价工具**：是指开展评价所使用的各种支持工具，如试卷、调查问卷、测试量表、评价量规、观察记录表、成长记录或电子档案袋等。

10.**教师网络研修社区**：是指支持教师进行学习、交流、研讨等活动的网络平台，一般具备个人空间、教师工作坊等功能，支持建立不同类型的学习共同体，汇聚与生成研修资源，保障教师开展常态化研修。

11．**个人知识管理**：一般指个人通过工具建立知识体系并不断完善，进行知识的收集、消化吸收和创新的过程，英文是Personal Knowledge Management。

12．**个人知识管理软件**：指供依据个人知识管理特点，来协助个人更省时省心管理文件、更容易养成知识管理习惯的软件工具，并在此基础上提供学习等其它辅助功能。

13.**网络教学环境：**指由多媒体计算机网络教室、简易或交互多媒体教学环境，以及其他学生终端(为每个学生或小组配备平板电脑、笔记本电脑、智能手机等信息化终端设备)构成的，师生在课堂教学中能够充分利用数字教育资源、学科软件与网络教学平台开展教与学活动的信息化教学环境。

14．**移动学习环境：**是指平板电脑、笔记本电脑、智能手机等移动学习终端设备构成的，能够使师生获得数字教育资源、学科软件与网络教学平台的支持，进行不受时空限制的教与学活动的信息化教学环境。

15．**云计算技术**：是指通过互联网，从专门的数据中心，向用户提供可扩展的定制性服务和工具。几乎所有教育机构都在或多或少地使用云，中国的很多学校也正在部署类似的基于云的战略措施，以促进教学与学习方面的协作性、生产力与移动性。

16．**翻转课堂**：是指一种对课堂内外时间如何运用进行重新安排的学习模式。教师不再利用课堂时间传播知识，取而代之的是学生在课后借助观看视频讲座、阅读增强型电子书或者网络资源等学习知识。教师可以投入更多时间与每个学生进行互动交流。

17.**学习分析**：通过收集和分析个体学生在网络学习活动中交互的大量细节数据，掌握他们的学习特征，以建构更好的教学法、让学生主动参与学习、定位困难学生群体、评估影响学生毕业及成功的因素。它可以为促进学生进步提供重要且深入的意见。

18．**慕课**：就是指网络课程。人们可以在世界上任何地方参与学习，潜在参与者数以千计。到目前为止慕课更多针对的是高等教育领域，在中国基础教育阶段尚未成为主流，但它形成的针对在线学习的重要讨论很值得关注。

19．**自适应学习技术：**是指适应个体学生学习需要的软件和网络平台。自适应学习是一种“复杂的、数据驱动的、很多时候非线性方法的教学与辅导。它根据学习者的交互及其表现水平而调整，并随之预测学习者在某个特定时间点需要哪些学习内容和资源方能取得进步”。

20．**智能评分技术：**指日益融入到虚拟环境中的学习评估工具。随着自适应学习平台的出现，如麦格劳·希尔集团开创的ALEKS，为智能评分技术开启了一扇新大门，教师们可以利用其互动性特点和测验模块持续评估学习效果，同时指出学生有待提高的部分。

21．**可穿戴技术**:指的是能够被用户以配饰形式(例如珠宝首饰、墨镜、背包乃至鞋子或夹克等真实服装)所佩戴的计算机设备。它能够便利地整合睡眠监测、运动记录、地理定位和社交媒体等工具的交互，甚至还能在高清立体虚拟眼镜等装置的帮助下，实现虚拟现实。

22.**创客空间：**即专用于鼓励创新式学习的物理空间。

23.深度学习：是指以创新方式向学生传递丰富的核心内容，供其学习并学以致用。项目式学习、挑战性学习及其它类似方法能够促进学生主动学习，且使教学更加以学生为中心。

24．**移动学习**：是一种在移动计算设备帮助下的能够在任何时间、任何地点发生的学习。移动学习所使用的移动计算设备必须能够有效地呈现学习内容并且提供教师与学习者之间的双向交流。

25. **3D打印**：一种快速成型技术，它运用3D建模软件、计算机辅助设计工具、计算机辅助断层摄影技术(CAT)和X射线结晶学，将三维数字内容建构成为实际物品。许多学校将3D打印机作为一种鼓励实践学习和设计思维的工具。

26.**虚拟及远程实验室**：是指学习者无论身在何处都能很便利地使用实体科学实验室设备和组件的网络空间或平台。虚拟实验室可以模拟真实实验室的操作，远程实验室提供了一个与现实实验室对接的虚拟接口。